

BLASK

Dice &
Bones



Dziennik poszukiwacza z 11-go pokolenia

Nazywam się Pocana. Jestem jednym z siedmiorga poszukiwaczy wyszkolonych w sztuce władania żywiołami przez siedmioro poszukiwaczy, którzy przemierzali świat przed nami, których z kolei wyszkoliła siódemka przed nimi. Tak też dzieje się od wieków, w nieskończonym cyklu. Mam nadzieję, że dziennik ten pomoże kolejnym pokoleniom, gdy nadejdzie ich czas. Mój właśnie nadszedł, lecz mimo tego, że przygotowywałem się na to całe moje życie, wciąż czuję się słaby.

🔥 Dzień pierwszy Ery Mroku

Wszędzie panuje cisza. Nie mogę dostrzec już zieleni drzew czy zarysów wulkanów. Ciemność zgęstniała przez noc i nie da się już stwierdzić, czy wzeszło słońce. Zarówno Rzeka Indygo, jak i Purpurowa Góra stopniowo znikają. Żywioły zdają się słabnąć. Nie spodziewałem się takiej przemiany, niemniej jednak, czas wyruszać. Mam nadzieję napotkać wkrótce mojego pierwszego towarzysza, gdyż samotność i wszechobecna cisza stają się nie do zniesienia.

Pierwszy dzień upłynął zdecydowanie zbyt szybko, patrząc na to, że mamy tylko osiem dni na wypełnienie swojej misji! Co się stanie, jeśli nie znajdziemy wystarczająco dużo cząstek światła i mrok zwycięży? Co, jeśli inny poszukiwacz zbierze ich więcej ode mnie? Moje imię zostanie zapomniane, a mój Mistrz będzie rozczarowany. Sama myśl o tym jest nie do zniesienia. Muszę być najlepszy ze wszystkich, jestem mu to winien. Na szczęście dołączył dziś do mnie Sketal. Nie jestem już sam, a nasza drużyna z czasem się rozrośnie. Czas ułożyć się do snu, podczas gdy w mojej głowie gra stara pieśń:

„Nadchodzi znów czas trudu, niedoli,
Cykl odradza się co 62 lata,
Ciemność wszystko wokół oplata,

Błękit jezior zanika w niewoli...
Wypatrujcie jednak kamrata,
co z żywiołami na dobre się zbrata,
I cząstki światła połączyć pozwoli.”

🌿 Dzień drugi Ery Mroku

Nadchodzi nowy świt! Przynajmniej w teorii – niczego nie da się już dojrzeć. Odnalazłem wczoraj trzy cząstki światła, a dziś zapewne jeszcze ich przybędzie. Słyszę słowa mojego Mistrza: „Zasada 1: Polegaj na swoich kompanach. Zasada 2: Cząstki światła znajdziesz w oświetlonych wioskach, choć niezbyt wiele. Zasada 3: Nie zapomnij o świetlikach, w przeciwnym razie możesz pozostać w tyle.” Muszę udowodnić mu swoją wartość – i tak właśnie zrobię!

Robimy krótką przerwę na skraju Jadeitowego Lasu. Jego potężne, niegdyś opiekuńcze drzewa pochylają się nad nami złowieszczco. Mrok wypacza wszystko wokół. Tego ranka wybrałem Likyara, który dołączy do nas, ponieważ, jak i ja, potrafi kontrolować żywioł ognia i możemy połączyć nasze siły. Ponadto towarzyszą mu dwa świetliki, co daje nam sporą przewagę. Jak cudownie mieć towarzystwo! Sketal i Likyar świetnie się dogadują. Jutro podążymy w górę rzeki, aż do Lazurowego Jeziora.

💧 Dzień trzeci Ery Mroku

Tego ranka ciemność jest jeszcze gęstsza. Z każdym krokiem zdaję się w niej zatapiać. Towarzyszące nam świetliki ledwo czynią różnicę. Oby tylko udało się zdobyć dziś świetnego kompana. Co jednak, jeśli napotkam Xar’goka? Czy odważyłbym się użyć jego magii do spowolnienia pozostałych poszukiwaczy? Ponoć wszystkie chwytysą dozwolone.

Postanowiliśmy zatrzymać się tej nocy w oświetlonej wiosce, przyda nam się odpoczynek. Rozbiliśmy obóz i rozpaliliśmy ognisko. Panuje świetna atmosfera i słucham swoich kompanów – ich towarzystwo to czysta przyjemność. Lumipili, który do nas dołączył, ma znakomite poczucie humoru! Zachowuje spokój w dziczy, gdzie łączy się z żywiołami, z których czerpie swoją siłę. Nie wiedziałem jednak, że Lumipili przekazują swoje powołanie z pokolenia na pokolenie, ryzykując przy tym życiem. Ponoć na obrzeżach tych ziem znajduje się ich cmentarz. Podczas szkolenia nic nam o tym nie wspomniano.

☁ Dzień czwarty Ery Mroku

Dziś minie połowa przyznanego nam czasu. Ciężko powiedzieć, jak idzie pozostałym poszukiwaczom. Czy uda mi się przynieść najwięcej cząstek światła? Co wtedy? Czy kolejne pokolenie uczyni to samo za 62 lata? Przejrzałem wiele starożytnych tekstów, ale nie sposób określić, co rozpoczęło ten cykl – i żaden z Mistrzów nie chce o tym rozmawiać. Istnieje kilka osobliwych teorii: mielibyśmy być obiektami okropnej klątwy, albo dręczeni przez potężne węzowe istoty ku ich ucieście, czy też akurat co jakiś czas gwiazdy osobiwie się układają? Moim zdaniem to Duch Żywiołów poddaje nas próbie, przypominając każdemu pokoleniu o znaczeniu ognia, powietrza, wody, natury i kamienia.

Jestem tego pewien. Tworzymy świetny zespół i dobrze zbalansowałem siły i słabości moich towarzyszy. Póki co nie ponieśliśmy żadnych strat. Od jutra dołączać będą do nas jeszcze potężniejsi kompani i nie mam wątpliwości, że odniesiemy sukces!

📖 Dzień piąty Ery Mroku

Koniec końców przywykliśmy już do czerni, szarości i bezbarwności, które wprawiają nas w letarg. Skupiam się, aby przypomnieć sobie barwny krajobraz: intensywny gorąc powolnie sunącej lawy, szelest liści wśród rozległych lasów, głębię falistych wód Seledynowego Jeziora, gigantyczne góry i litą skałę pod moimi stopami. Niespodziewanie pojawia się woń palonego drewna i ciepły powiew, po czym wszystko pochłania ciemność.

Pojąłem, że Xar’gok dołączył do jednego z poszukiwaczy i obrał nas na cel swojej klątwy! W każdej chwili moc żywiołów może ją aktywować i przynieść ze sobą śmierć jednego z moich kompanów. Staram się o tym nie myśleć i, przy blasku ogniska, wsłuchać w niewiarygodne historie dziarskiego Lumipili. Nasza misja poszukiwania cząstek światła idzie całkiem dobrze, inni mogą nam pozazdrościć.

🔥 Dzień szósty Ery Mroku

Po prostu paskudny dzień...

🌿 Dzień siódmy Ery Mroku

Nie byłem w stanie napisać wczoraj nic więcej. Dopadła nas klątwa, los się od nas odwrócił. Straciliśmy naszego Mindaroo. Po marszu w ciszy przez całe popołudnie odzyskaliśmy nadzieję, gdy natrafiliśmy na oświetloną

wioskę, w której znajdowało się kilka cząstek światła. Może to doda nam wigoru!

Tej nocy obozujemy, ostatni już raz, u stóp Purpurowej Góry. Przynajmniej według mapy – za nic nie widzimy zbocza góry, wszystko pogrążone jest w czerni. Jutro nadejdzie chwila prawdy. Będę gotów, dziś jednak chcę nacieszyć się wieczorem. Dołączę zaraz do moich kompanów i zaprezentuję żart własnego autorstwa: Oshra spotyka Drela i pyta: “Nie miałbyś trochę czasu?”.

💧 Dzień ósmy Ery Mroku

Nasz ostatni dzień! Wstajemy z zapałem, wiedząc, że mamy mnóstwo cząstek światła, a niektórzy kompani chomikują dodatkowe do ostatniej chwili. Przemierzyliśmy również wiele wiosek i zdobyliśmy wystarczająco świetlików, żeby każdemu z nas towarzyszył jeden z nich. Tego ranka spróbujemy znaleźć jeszcze jednego kompana, który dostarczy nam tyle cząstek światła, że na pewno nie będziemy już musieli zmierzać głębiej w góry.

Nie mogę się napatrzeć. Z początku raziła mi oczy, po czym z wolna intensywna biel słabła, następnie delikatne, a potem coraz intensywniejsze barwy w końcu się pojawiły. Czerń ledwo majaczy w cieniu.

Spośród czterech grup poszukiwaczy to nasza zdobyła najwięcej cząstek światła. Udało nam się! Oficjalnie uznany zostałem największym poszukiwaczem mojego pokolenia. Moje imię spocznie obok imienia mojego Mistrza w starożytnych zwojach, choć to siła moich kompanów i ich mistrzowskie władanie żywiołami doprowadziły mnie tutaj. Niech ich imiona pojawią się obok mojego: Sketal, Likyar, Lumipili, Ladawa, Biraii, Zellyf, Kapaaoro oraz Mindaroo, który oddał za nas swoje życie! Nie możemy przestać o nich pamiętać. Zostanę mistrzem i wyszkolę kolejnych poszukiwaczy!



Cel Gry

Przez 8 dni, z których składa się rozgrywka, stwórz swoją drużynę, rekrutując ośmiu kompanów. Ich efekty, połączone z żywiołami i aktywowane zgodnie z wynikiem na Twoich kościach, generują cząstki światła. Następnie kontynuuj swoją podróż w poszukiwaniu oświetlonych wiosek. Ten, kto zbierze najwięcej cząstek światła, rozpędzi ciemność i zapisze swoje imię w starożytnych zwojach historii.

Elementy

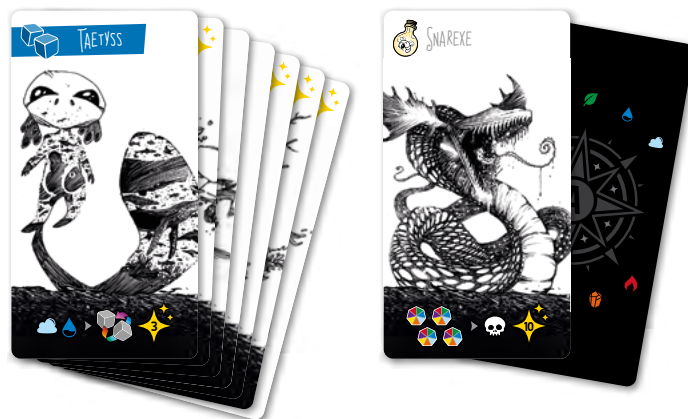
- 1 tor spotkań



- 30 kości: 20 dużych i 10 małych. Duże kości zdobywa się za pomocą kart; gracz zachowuje je, dopóki właściwa karta jest w grze. Małe kości przekazuje się innym graczom w każdej rundzie (patrz: str. 14, Szczegółowy Opis Kości).



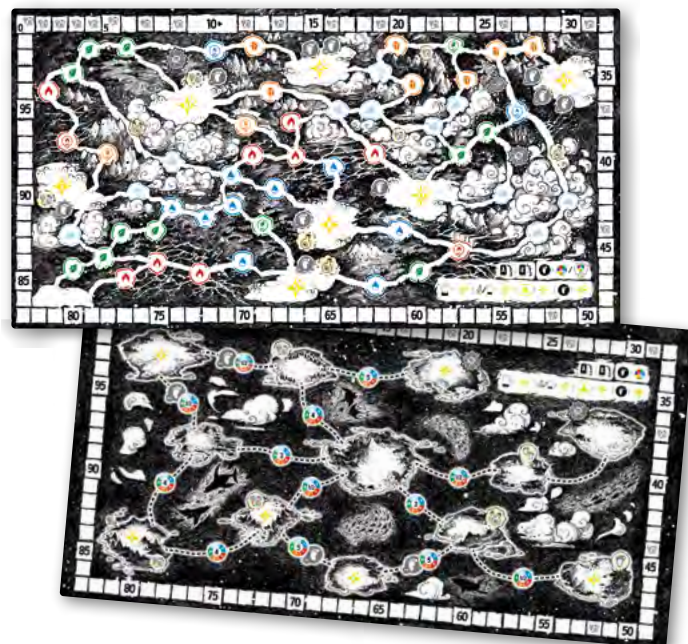
- 53 karty: 7 poszukiwaczy oraz 46 kompanów (23 karty „A” i 23 karty „B”).



Poszukiwacze

Kompani

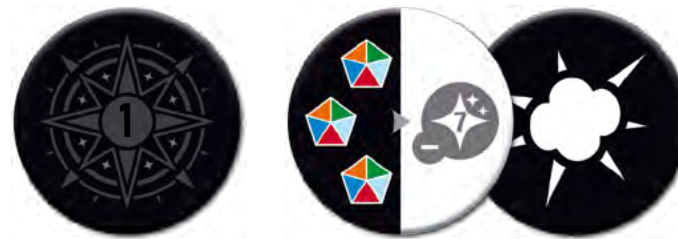
- 1 plansza wyprawy z „Doliną Cieni” na jednej stronie oraz „Archipelagiem Ciemności” na drugiej, z odpowiadającymi im torami punktacji.



- 8 dużych żetonów (1 żeton pierwszego gracza, 7 żetonów kłtów)

Pierwszy gracz

Kłótwa



Przód

Tył

- 88 małych żetonów (40 żetonów przerzutu, 24 żetony świetlików, 24 żetony śladów)

Przerzut

Świetliki

Ślady stóp



Przód
1 świetlik

Tył
2 świetliki

Przód
1 ślad

Tył
2 ślady

Uwaga: Jeśli potrzeba dodatkowych świetlików/śladów, można odwrócić żeton na drugą stronę.

- 7 znaczników punktacji



Do planszy Doliny Cieni

- 7 znaczników obozowiska



- 7 znaczników drużyny



Do planszy Archipelagu Ciemności

- 20 znaczników łodzi



Szczegóły karty

Na koniec gry **zdobywasz** cząstki światła.

Na koniec gry **tracisz** cząstki światła.

Moce

Aktywne, gdy karta jest w grze.

Ta moc pozwala graczowi punktować za **1 lub 2 świetliki** na końcu gry.



Ta moc pozwala graczowi natychmiast dobrać **1 lub więcej kości**, zgodnie z liczbą i kolorem na ilustracji (patrz: str. 15, Sketale).

Ta moc pozwala graczowi użyć **przerzutu w każdej rundzie**.

Po lewej stronie strzałki znajduje się **warunek**, który musi zostać spełniony przez kość.

Po prawej stronie strzałki znajduje się **efekt**, z którego możesz skorzystać, jeśli na kościach zostanie spełniony wskazany warunek (patrz str. 15, Efekty).

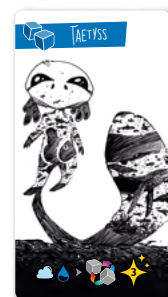
Ważne: Moce nigdy nie pozwalają na dobranie żetonu. Efekty z kolei mogą czasem pomóc w zdobyciu przerzutu, śladów lub świetlików. Należy wtedy dobrać właściwy żeton.



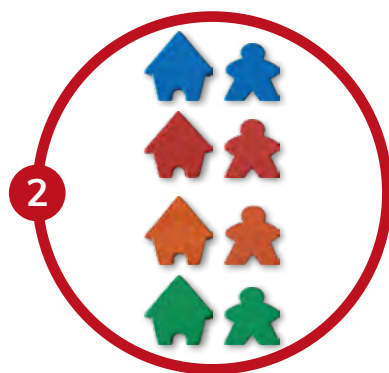
Przygotowanie

- 1 Gracze decydują, na której stronie planszy odbędzie się rozgrywka: **Dolina Cieni** czy **Archipelag Ciemności**.
- 2 Każdy gracz wybiera poszukiwacza i bierze jego kartę oraz odpowiadającą jego mocy dużą kość. Dobiera również znaczniki tego samego koloru (dedykowane dla wybranej planszy) i umieszcza znacznik punktacji na numerze 10 na torze punktacji. Podczas wyprawy po **Dolinie Cieni** należy umieścić na polu startowym znacznik drużyny i obozowiska. Podczas wyprawy po **Archipelagu Ciemności** należy umieścić 4 łodzie w wybranym kolorze na centralnej wyspie oraz 1 przed sobą, jako przypomnienie wybranego koloru.
- 3 6 kości umieszcza się w puli obok planszy: **5 dużych kości** (czerwoną, lazurową, niebieską, pomarańczową, zieloną) oraz **małą czarną kość**.
- 4 Pozostałych poszukiwaczy i inne elementy można schować do pudełka.
- 5 Żetony świetlików, przerzutów oraz śladów umieszcza się obok planszy, tworząc rezerwę. Żetony kłtów należy przetasować i ułożyć w zakrytym stosie.
- 6 Dwie talie kompanów (A oraz B) należy osobno przetasować. **Z każdej talii usuwa się 3 kompanów, bez odkrywania ich kart.** Talię A odkłada się na wierzchu talii B tworząc jeden stos, ułożony zakryty obok toru spotkań. Pierwszych 5 kompanów z talii układamy od lewej do prawej na pięciu polach toru spotkań.
- 7 Pierwszego gracza wybiera się losowo. Umieszcza on przed sobą **żeton pierwszego gracza**. Gracz po jego prawej stronie otrzymuje 2 żetony przerzutu.
- 8 Pierwszy gracz rzuca **9 małymi kośćmi** (2 zielonymi, 2 lazurowymi, 2 niebieskimi, 1 czerwoną, 1 pomarańczową i 1 fioletową), po czym umieszcza je, zgodnie z wynikami, na odpowiednich polach toru spotkań. Jeśli na fioletowej kości wypadnie symbol śladu, pierwszy gracz przerzuca ją.
- 9 Może się trafić tak, że na jednym lub kilku polach toru spotkań nie wylądowała żadna mała kość. W tym przypadku w każdej sekcji bez kostki dokładamy żeton z jednym śladem

Gracz 1



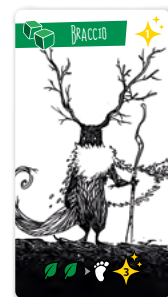
2



3



Gracz 4



2



7

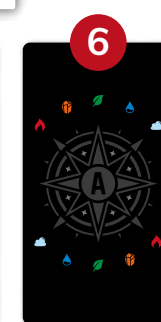
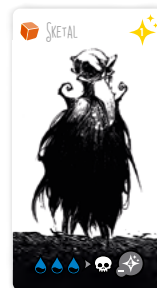


8



9

Cmentarz



6

Gracz 2



2



5

Gracz 3



2



7

Częstki Światła

W czasie gry gracz może zdobyć lub stracić **częstki światła**:

- korzystając z efektów kart;
- zgodnie z wynikami na żółtych i czarnych kościach.

Za każdym razem, gdy gracz zdobędzie lub straci część światła, natychmiast przesuwają się o jedno pole do przodu lub do tyłu na torze punktacji.

Może je również zdobyć lub stracić **na koniec gry**:

- za symbole w górnym prawym rogu niektórych z kart;
- za postęp swojej drużyny lub łodzi na planszy;
- za świetliki;
- za pozostałe żetony śladów.

Rozgrywka

Każda pełna runda (1 dzień) podzielona jest na pięć kroków:

1. **Poranek** – Zrekrutuj kompana: Każdy gracz po kolei dobiera kompana z toru spotkań.
2. **Późny poranek** – Rzuć kośćmi: Gracze rzucają kośćmi jednocześnie i korzystają z przerzutów.
3. **Południe** – Rozpatrz karty: Gracze jednocześnie aktywują efekty z kart, zgodnie z symbolami na swoich kościach.

4. **Popołudnie** – Kontynuuj wyprawę: Gracze jednocześnie poruszają na planszy swoją drużynę lub jedną z łodzi, zgodnie z symbolami na swoich kościach.

5. **Wieczór** – Koniec rundy i resetowanie: Gracze umieszczają swoje małe kości na torze spotkań, aby przygotować się na nowy dzień.

PORANEK – Rekrutowanie kompana

Zaczynając od pierwszego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz dobiera kompana z toru spotkań, a także małe kości i żetony śladów, które znajdują się przy jego karcie i kładzie je przed sobą (jeśli kompan to Sketal albo Kaar, patrz: str. 15 lub 16). Podczas gry kompanów trzyma się przed sobą, na prawo od poszukiwacza, w kolejności dobrania.

Gdy wszyscy gracze wybrali już nowego kompana, wszystkich pozostałych na torze spotkań przenosi się na cmentarz. Małe kości i żetony śladów zostają jednak na miejscu.

Rozgrywka w 2 osoby

Po rekrutacji kompana pierwszy gracz wybiera jednego z kompanów pozostałych na torze spotkań i umieszcza jego kartę na cmentarzu. Mała kość i żeton śladu powiązane z tym kompanem pozostają na miejscu.

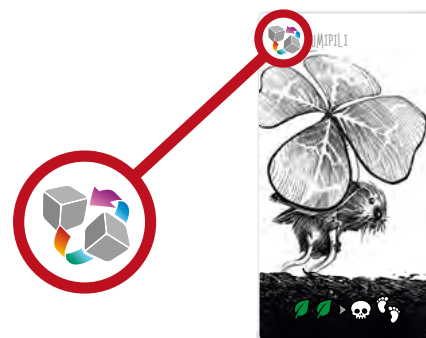
PÓŹNY PORANEK – Rzut i przerzut kości

Gdy wszyscy wybrali już kompanów, gracze jednocześnie rzucają wszystkimi swoimi kośćmi i do końca rundy zachowują wynik rzutu (**jawny**). Gracze, którzy mają możliwość przerzucenia, mogą to wykorzystać. Każdy przerzut pozwala na **jednorazowe powtórzenie rzutu 1 lub 2 kośćmi**.

Ważne: Gracz może użyć 3 przerzutów, aby ułożyć jedną z kości na wybranej ścianie, niezależnie czy przerzuty pochodzą od kompanów, z żetonów czy z toru punktacji.

Przerzuty można zdobyć na różne sposoby:

- Używając **mocy** kompanów (Lumipili): w tym przypadku z przerzutu można korzystać raz na rundę, tak długo, jak karta znajduje się w grze.



- Używając **żetonu**: każdy żeton przerzutu można wykorzystać raz, po czym odkłada się go do rezerwy.



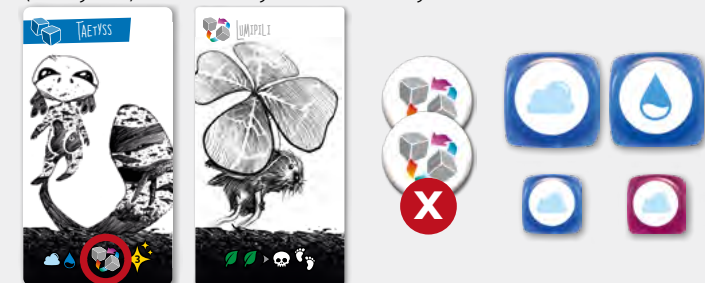
- Używając **toru punktacji**: gracz może przesunąć swój żeton na torze punktacji do tyłu, na pole z symbolem przerzutu. Musi skorzystać z niego natychmiast i nie dobiera żetonu. Nie można skorzystać z przerzutu poprzez pozostanie na tym samym polu albo przesunięcie się do przodu, gracz **musi się cofnąć**. Jeśli po tym przerzucie wynik na kościach wciąż nie odpowiada graczowi, może raz jeszcze cofnąć się do kolejnego pola z symbolem przerzutu. Można powtórzyć tę czynność dowolną ilość razy, do momentu dotarcia na pole 0 części światła na torze punktacji.



Ważne: Po ukończeniu tego kroku wyniki kości pozostają niezmienne do końca rundy. Gracze nie mogą przerzucać kości, jeśli zaczną rozpatrywać efekty na swoich kartach.

Przerzucanie: przykład 1

Niebieski gracz rzuca 4 kośćmi: 2 dużymi kośćmi poszukiwacza (Taetyssa) oraz 2 małymi kośćmi. Wynik to:

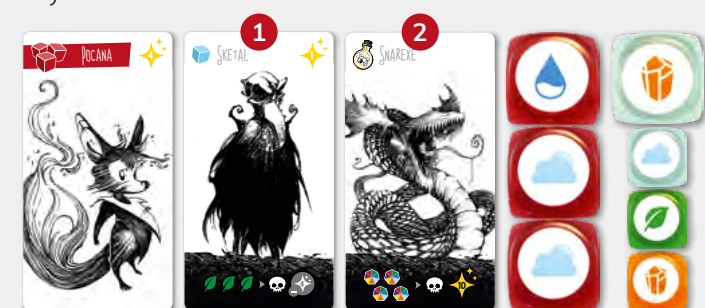


Aby skorzystać z mocy poszukiwacza dwukrotnie, potrzebuje kolejnego symbolu wody. Zatem zużywa 3 przerzuty, aby zmienić symbol powietrza na wodę. Jeden przerzut zapewnia mu jego kompan, a pozostałe 2 odrzucenie dwóch żetonów przerzutu.



Przykład 2

Czerwony gracz rzuca 7 kośćmi: 3 dużymi kośćmi poszukiwacza (Pocana), dużą kością kompana 1 oraz 3 małymi kośćmi. Wynik to:



Chce spróbować pokonać swojego kompana Snarexe 2 aby zdobyć 10 części światła, potrzebuje więc czwartego symbolu powietrza. Cofa się o jedno pole na torze punktacji, aby zdobyć przerzut.



Pozwala mu to na przerzut 2 kości. Wynik to:



Przesuwa się do tyłu raz jeszcze, aby zdobyć drugi przerzut. Tym razem otrzymuje wymagany wynik:



POŁUDNIE – Rozpatrywanie kart

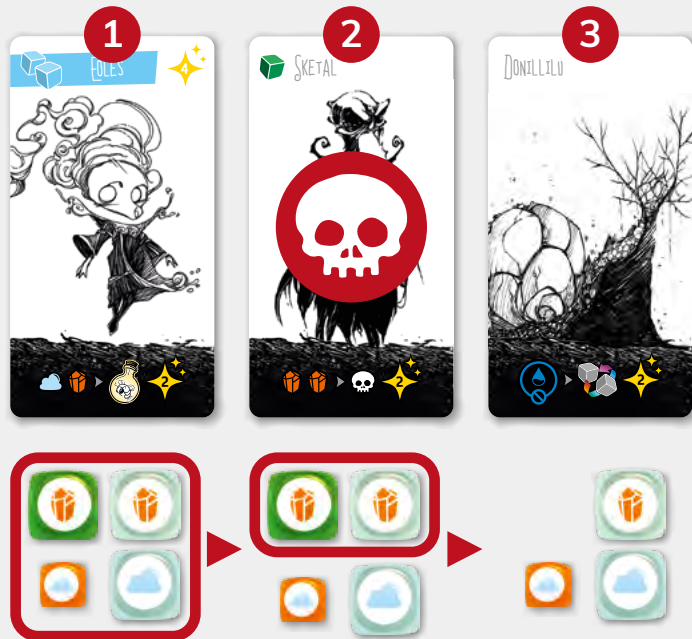
Gracze jednocześnie rozpatrują swoje karty, sprawdzając, czy przy pomocy **wszystkich swoich kości** udało im się aktywować ich efekty. Jeśli gracz ma na kościach kombinację symboli wskazaną na dole karty, efekt postaci uruchamia się. **Gracze decydują, w jakiej kolejności będą rozpatrywać swoje karty** (patrz: str. 14, Opis Kart).

- Ta sama kość może zostać użyta do aktywacji efektów na kilku kartach.
- Ta sama kość może zostać użyta tylko raz na kartę.
- Efekt karty można aktywować wielokrotnie, chyba że polega na umieszczeniu kompana na cmentarzu, albo dotyczy jednego z zakazanych symboli:



- Gracze muszą rozpatrzeć **wszystkie** aktywowane efekty, zarówno dobre, jak i złe.
- Niektóre ścianki kości (fioletowe, żółte, czarne) generują natychmiastowy bonus lub karę (patrz: str. 14, Szczegółowy Opis Kości).

Rozpatrywanie kart: przykład



- 1 Lazurowy gracz ma 2 pary powietrza i kamienia. Efekt na karcie jego poszukiwacza aktywuje się dwukrotnie. Zdobywa 4 części światła i 2 świetliki.
- 2 Gracz posiada 2 symbole kamienia. Efekt jego kompana, Sketala, aktywuje się. Kompan natychmiast ląduje na cmentarzu, a gracz zdobywa 2 części światła. Zielona kość generowana przez tego kompana wraca do rezerwy i nie można jej użyć do poruszenia się na planszy wyprawy.
- 3 Gracz nie posiada symbolu wody. Efekt kompana Donililu aktywuje się. Gracz zdobywa 2 części światła i żeton przerzutu.

Przesuwanie się na torze punktacji

Za każdym razem, gdy gracz zdobywa część światła, natychmiast przesuwają się o jedno pole na torze punktacji. Jeśli dotrze do końca toru, kontynuuje kolejne okrążenie.

Ważne: W przypadku kolejnego okrążenia gracz nie może korzystać już z przerzutów na planszy punktacji.

POPOŁUDNIE – Kontynuacja wyprawy

Każdy gracz może przesunąć teraz swoją drużynę lub jedną ze swoich łodzi na planszy, raz jeszcze korzystając z wyników na kościach. Nie liczy się kości, które w poprzednim kroku wróciły do rezerwy.

Ogólne zasady wyprawy

Kilka żetonów (obozowiska, drużyny, łodzi) różnego koloru może znajdować się jednocześnie na tym samym polu, wiosce lub wyspie. Podczas wyprawy gracze napotkają ikony przedstawiające bonusy i kary, nie są to pola ruchu.



Jeśli gracz przejdzie przez lub zatrzyma się na jednym z tych symboli, dobiera odpowiedni żeton z rezerwy i umieszcza go przed sobą.



Jeśli gracz przejdzie przez lub zatrzyma się na tym symbolu, traci wskazaną ilość części światła poprzez natychmiastowe cofnięcie swojego żetonu na torze punktacji.



Jeśli gracz przejdzie lub zatrzyma się na tym symbolu, **musi** oddać do rezerwy wskazaną ilość śladów. Jeśli nie może tego zrobić, nie może wejść na to pole.



Jeśli gracz przejdzie lub zatrzyma się na tym polu, **musi** albo:

- umieścić jednego ze swoich kompanów na cmentarzu, bez aktywacji żadnego efektu, nawet, jeśli ma na karcie symbol czaszki (na cmentarzu nie można umieścić poszukiwacza); albo
- anulować swoją klątwę, jeśli ją posiada. Żeton klątwy wraca do pudełka bez aktywacji jej efektu.

Wyprawa przez Dolinę Cieni



Każdy gracz podczas tej przygody posiada 1 znacznik drużyny. Gracz może przesunąć się o kilka pól do przodu, tak długo, jak spełnia wymagania każdego z nich (można się także cofać). Drużyna nie może przejść dwa razy przez to samo pole w jednej rundzie. Gracz może przesunąć swoją drużynę na sąsiednie pole w następujący sposób:

- Używając **1 z kości**, która wskazuje symbol, który widnieje na polu, na które chce się poruszyć. W tym kroku z każdej z kości skorzystać można tylko raz. Po skorzystaniu z kości odkłada się ją obok, żeby zaznaczyć, że została już użyta.



- W niektórych przypadkach **gracz nie może mieć symbolu** wskazanego na polu na żadnej ze swoich kości.



- Używając **1 lub więcej żetonów śladów**. Każdy zwrócony do rezerwy żeton pozwala na przemieszczenie się o 1 pole (niezależnie od tego, czy pole wymaga konkretnego symbolu).



Gdy gracz wraz z drużyną dociera do wioski, może się tam zatrzymać: umieszcza w niej swoje obozowisko i kończy ruch w danej rundzie. Może później przenieść obozowisko do innej wioski, w której zatrzyma się jego drużyna. Zatrzymanie się w wiosce pozwala na „zapisanie” pozycji. **Na końcu gry punktuje liczbę części światła w wiosce, w której znajduje się obóz gracza**, niezależnie od położenia drużyny na planszy.

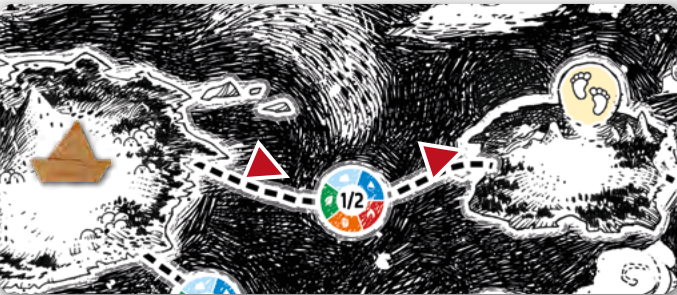
Ważne: Dotarcie do ostatniego pola nie gwarantuje zwycięstwa. Podróż przez planszę to tylko jeden ze sposobów zdobywania części światła i bonusów. Przykładowo, może bardziej opłacać się podążanie ścieżką, która generuje mniej części światła, ale pozwala na pozbycie się uciążliwego kompana.

Ruch po planszy: przykłady

Niebieski gracz używa 1 symbolu powietrza, aby przesunąć się o jedno pole. Następnie odkłada 1 żeton śladu do rezerwy, żeby przejść do wioski i zdobyć żeton przerzutu. Decyduje nie zatrzymywać się w wiosce i nie przenosić obozu. Nie ma symbolu kamienia, może więc przesunąć się na kolejne pole. Zatrzymuje się tam, ponieważ, aby przejść dalej, nie może mieć żadnego symbolu ognia.



Czerwony gracz używa drewnianej łodzi. Chce przepłynąć do wyspy po prawej stronie. Potrzebuje wskazanej na planszy liczby symboli, w tym przypadku 1 lub 2. Wśród swoich kości ma tylko symbole powietrza i kamienia, spełnia więc wymagania. Na wyspie zdobywa 2 ślady.



Wyprawa przez Archipelag Ciemności

W czasie tej wyprawy każdy gracz ma 4 łodzie, które może przemieszczać między wyspami, żeby zdobyć jak najwięcej cząstek światła przed końcem gry. Na jednej wyspie nie można umieścić kilku łodzi tego samego koloru. Podczas każdej rundy można przemieścić tylko 1 łódź na 1 sąsiednią wyspę.



Aby tego dokonać, gracz musi mieć **dokładnie** tyle **różnych** żywiołów na kościach, ile wskazuje symbol na mapie, nie mniej, nie więcej. Symbole specjalne nie liczą się (patrz: Opis Kości str. 14).

Gracz może użyć **żetonu śladu** (zwracając go do rezerwy) i zastąpić nim brakujący żywioł.

WIECZÓR – Koniec rundy i reset

Gra kończy się, gdy nie ma już więcej kompanów w talii (patrz: str. 13, Koniec Gry). W przeciwnym razie gracze przygotowują się do kolejnej rundy:

1. Aby zakończyć rundę każdy gracz odkłada swoje małe kości na pola z **właściwym symbolem** na torze spotkań (łącznie z małą czarną kością, jeśli jest w grze).
Ważne: Jeśli kość wskazuje cząstkę światła lub symbol śladu, należy przerzucać ją tak długo, aż wskaże kolor, przy którym można ją odłożyć.
2. Z talii odkrywa się i układa po kolei na torze spotkań kolejnych 5 kompanów. Żeton pojedynczego śladu kładzie się przed każdym z kompanów, przy których nie ma kości (jeśli tacy są).
3. Żeton pierwszego gracza przekazuje się kolejnej osobie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Uwaga: Jeśli gracz zapomniał przesunąć się na torze punktacji lub planszy wyprawy albo dobrać żetonów, nie może już tego zrobić.

Koniec Gry



Gra kończy się po rozegraniu 8. rundy, gdy w talii nie ma już wystarczająco kompanów do rozegrania kolejnej. Gracze podliczają swoje wyniki.

1 Poszukiwacz i kompani

Każdy gracz zlicza liczbę posiadanych cząstek światła (z kart poszukiwacza oraz kompanów) i przesuwa się o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji. Jeśli na karcie widnieje symbol  gracz traci odpowiednią liczbę cząstek światła.

2 Plansza wyprawy

Dolina Cieni

Każdy gracz przesuwa się po torze punktacji o tyle pól, ile cząstek światła znajduje się w wiosce z ich obozem, niezależnie od położenia drużyny na mapie.

Archipelag Ciemności

Każdy gracz przesuwa się po torze punktacji o tyle pól, ile wynosi suma cząstek światła z wysp, przy których znajdują się ich łodzie.

3 Świetliki

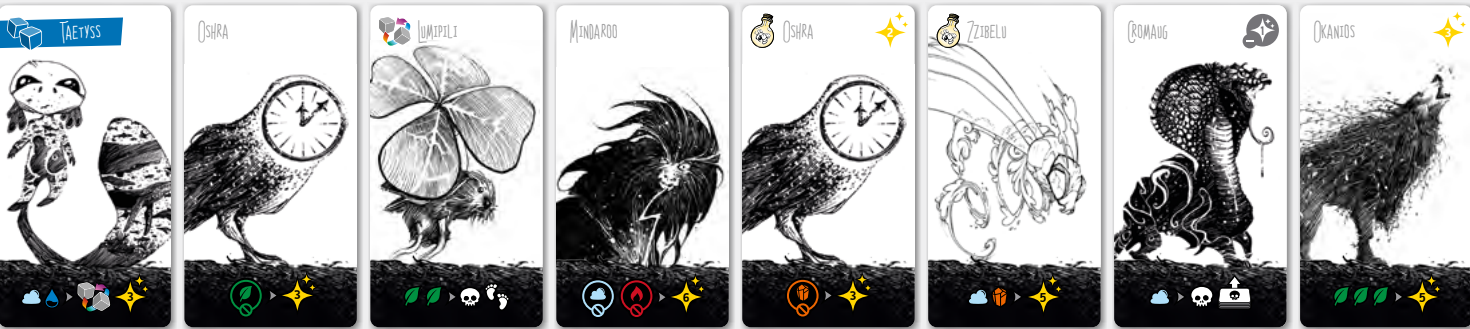
Każdy gracz liczy posiadane świetliki, łącznie z tymi na kartach kompanów i na żetonach. Jeśli liczba świetlików jest równa lub większa od liczby posiadanych kompanów, gracz otrzymuje 10 dodatkowych cząstek światła.

4 Żetony śladów

Każdy gracz otrzymuje 1 cząstkę światła za każdy ślad, który posiada.

Gracz, który dotarł najdalej na torze punktacji, zwycięża! W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą przerzutów. W przypadku dalszego remisu - gracz, który pierwszy wrzuci w media społecznościowe info o swojej wygranej. :)

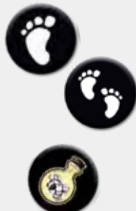
Podliczenie końcowe: przykład



Niebieski gracz podlicza swój wynik:

- 1 Na kartach ma 5 cząstek światła, ale także -1, przesuwa się więc o 4 pola na torze punktacji.
- 2 Za cząstki światła z obozu przesuwa się o 5 pól.
- 3 Ma 7 kompanów, a tylko 3 świetliki, nie zdobywa więc bonusu za świetliki.
- 4 Za żetony śladów zdobywa 3 dodatkowe punkty.

Gracz był już na polu z 50 cząstkami światła, kończy więc grę z 62!



Opis Kości



Każdy z 5 symboli żywiołów pojawia się na różnych ściankach każdej kości.

Na większości kości szósta ścianka przedstawia symbol zgodny z kolorem kości.

- **5 zielonych kości** (3 duże i 2 małe)
- **5 niebieskich kości** (3 duże i 2 małe)
- **5 lazurowych kości** (3 duże i 2 małe)
- **5 czerwonych kości** (4 duże i 1 mała)
- **4 pomarańczowe kości** (3 duże i 1 mała)

Poniższe kości posiadają symbol specjalny.

- **3 fioletowe kości** (2 duże i 1 mała)

Ścianka ze śladem generuje 2 ślady: gracz dobiera żeton z rezerwy z widocznymi 2-ma śladami.

- **2 żółte kości** (2 duże)

Ścianka z częstkami światła generuje 3 częstki światła.

- **1 czarna kość zarazy** (1 mała)

Patrz: str. 16, Kaar i zaraza czarnej kości.

Opis Kart



Warunki

Pamiętaj: Aby aktywować efekt kompana, gracz musi posiadać na kościach wymaganą kombinację symboli. Jeśli spełnia ten warunek więcej niż raz, z efektu można skorzystać wielokrotnie, **oprócz** kompanów, którzy posiadają symbol czaszki i tych z przekreślonym żywiołem (z ich efektu można skorzystać tylko raz).



Pojedynczy symbol (☁️ 🔥 🌿 💧 📦) aktywuje efekt.



Para symboli (☁️ 🔥 🌿 💧 📦 🎲) aktywuje efekt.



Ważne: 🎲 🎲 oznacza dowolne dwa **identyczne** symbole. Symbol śladów na fioletowej kości albo symbole częstek światła na żółtej kości również aktywują ten efekt.



Zestaw trzech identycznych symboli aktywuje efekt.

Zakazane symbole

Z tych efektów można skorzystać tylko raz.



Efekt aktywuje się, jeśli symbol widoczny w kółku nie widnieje na żadnej z kości.



Efekt aktywuje się, jeśli symbole widoczne w kółkach nie widnieją na żadnej z kości.



Efekt aktywuje się, jeśli gracz posiada przynajmniej 1 symbol wody i nie ma żadnych symboli kamienia.

Efekty



Gracz zdobywa wskazaną liczbę częstek światła.



Gracz traci wskazaną liczbę częstek światła.



Gracz zdobywa 1 ślad, dobiera żeton z rezerwy z 1 symbolem.



Gracz zdobywa 2 ślady, dobiera żeton z rezerwy z 2 symbolami.



Gracz zdobywa 1 świetlika, dobiera żeton z rezerwy z 1 symbolem.



Gracz zdobywa 1 żeton prz rzutu, który może użyć zaczynając od następnej rundy.

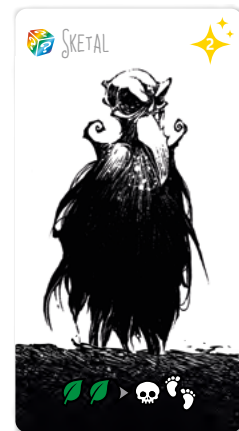


Kompan natychmiast trafia na cmentarz.

Uwaga: Niektórzy kompani z czaszką gwarantują bonusy, inni powodują utratę częstek światła. Efekty te aktywuje się jednorazowo.

Kompani ze specjalnymi mocami

Sketale



Jeśli gracz wybierze Sketala, natychmiast dobiera z rezerwy dużą kość we wskazanym kolorze. Sketal z wielokolorową kością pozwala na dobranie kości w wybranym kolorze. Gdyby okazało się, że nie ma w rezerwie danej kości, zdolność nie działa. Jeśli gracz zapomni o dobraniu kości, może zrobić to w kolejnej rundzie. Jeśli Sketal trafia na cmentarz, wskazana kość wraca do rezerwy.

Kompani ze specjalnymi efektami

Xar'gok



Jeśli gracz wyrzuci 2 symbole ognia, Xar'gok trafia na cmentarz i rzucone zostają klątwy:

1. Każdy z pozostałych graczy musi dobrać losowy żeton klątwy, który umieszcza zakryty przed sobą.
2. Na początku kolejnej tury odkrywa się żetony klątwy.
3. Gdy gracz spełni wymagania żetonu, aktywuje się klątwa: stosuje się jej efekt, a żeton odkłada do pudełka.

Żeton klątwy działa w ten sam sposób, co karta: gracz wybiera, w jakiej kolejności chce rozpatrywać swoje karty i klątwy; warunki aktywacji są takie same, jak w przypadku kart.



To jedyny żeton zaklęcia rozpatrywany inaczej: musi być zawsze umieszczony przy **ostatnim zrekrutowanym** przez gracza kompanie i przesuwa się z każdym kolejnym kompanem.

Kiedy zaklęcie się aktywuje, kompan, na którym znajduje się żeton, trafia na cmentarz (bez rozpatrywania jego efektów, nawet tych z czaszką), a gracz odkłada żeton do pudełka. Jako że gracz może decydować o kolejności rozpatrywania kart i zaklęć, może skorzystać z efektu wskazanej postaci (jeśli pozwalają mu na to kości), zanim kompan ten trafi na cmentarz.

Kaar i zaraza czarnej kości



Gdy gracz dobiera Kaara, natychmiast dobiera małą czarną kość z rezerwy, rzuca nią i umieszcza na wskazanym przez kość polu na torze spotkań. Jeśli wypadnie na część, przy której nie ma żadnego kompana, należy przerzucić. Jeśli żaden z graczy nie dobierze Kaara, czarna kość nie wchodzi do gry.

Tak długo, jak gracz ma przed sobą Kaara, jest odporny na zarazę czarnej kości. Jeśli czarna kość znajduje się przed kompanem, którego chce dobrać, może położyć ją przy innym, wybranym przez siebie.

Zaraza czarnej kości: Podczas każdej rundy gracz, który rzuca czarną kością, **musi** stosować następujące zasady: żadna z rzuconych przez niego kości, której symbol pasuje do symbolu czarnej kości, nie liczy się ani do końcowego wyniku rundy, ani do aktywacji efektów, ani do ruchu. W poniższym przykładzie czarna kość anuluje symbole powietrza, które gracz zdobył w swoim ruchu. Pozwala mu to na aktywowanie efektu karty, która zabrania symboli powietrza, albo przesunąć się na planszy na pole z przekreślonym powietrzem.

Jeśli gracz wyrzuci -2 cząstki światła, cofa się o tyle pól na torze punktacji. Tak jak w przypadku innych kości, można skorzystać z przerzutu do przerzucenia czarnej kości.

Ważne: Czarna kość zostaje w grze już do końca, nawet, jeśli Kaar trafi na cmentarz.

Czarna kość: przykład



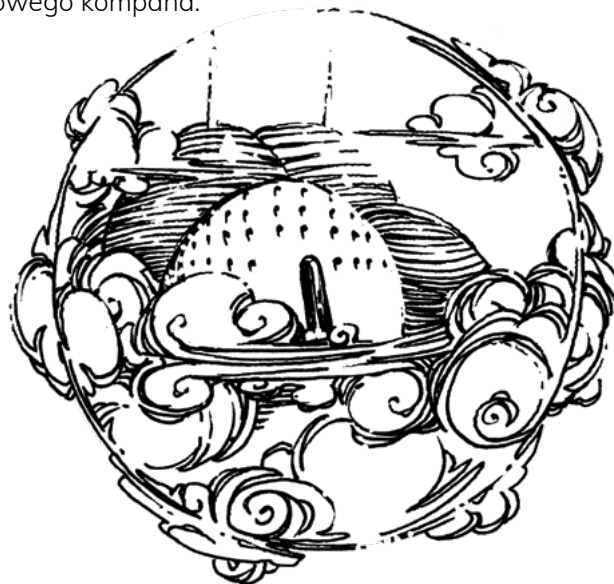
Cromaug



Jeśli gracz wyrzuci symbol powietrza, natychmiast odrzuca Cromauga i musi wybrać innego kompana z cmentarza, którego umieszcza przed sobą, jako ostatniego ze swoich kompanów.

Jeśli to Sketal, gracz dobiera dodatkową kość, wskazaną przez jego moc (jeśli znajduje się ona w rezerwie) i może rzucać nią zaczynając od kolejnej tury. Jeśli to Kaar, do gry wkracza czarna kość.

Jeśli zdobyty wcześniej wynik na kościach na to pozwala, może od razu aktywować efekt nowego kompana.



Ekipa: Barbara Skoracka,
Michał Cyranek,
Monika Skoracka i Tomek Skoracki
Tłumaczenie: Marta Knapieńska
Korekta: D&B, Wiktoria Fotta,
Wojciech Miloch

www.diceandbones.pl
fb.me/diceandbones
youtube.com/c/smgpkosci

Dice & Bones